

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF  
BERBASIS FLASH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
SISWA PADA MATA PELAJARAN TIK KELAS 7A  
DI SMP NEGERI 4 KUNINGAN**

**Anton Susanto<sup>1</sup> Ahmad Fajri Luthfi<sup>2</sup>**

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi,  
STKIP Muhammadiyah Kuningan

e-mail : [antonquerysoft@gmail.com](mailto:antonquerysoft@gmail.com)

e-mail : [ahmadfajrilutfi@upmk.ac.id](mailto:ahmadfajrilutfi@upmk.ac.id)

**ABSTRACT**

*The research approach uses Classroom Action Research (PTK). According to Kemiss and Taggart, the research procedure consists of four stages of activity on one cycle (cycle), namely: action planning and reflection observation. Action and observation activities are combined at one time. The results of the observations are reflected to determine the next activity. The cycle is carried out continuously until the researcher is satisfied, the problem is resolved and the learning outcome is maximum.*

*Learning Media is a teaching method by distributing question sheets and answer sheets accompanied by available answer alternatives. Students are expected to be able to find answers and ways to solve existing problems.*

Keyword : Classroom Action Research, Learning Media

**ABSTRAK**

Pendekatan penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Kemiss dan Taggart, prosedur penelitian terdiri dari empat tahap kegiatan pada satu putaran (siklus), yaitu: perencanaan tindakan dan observasi refleksi. Kegiatan tindakan dan observasi digabung dalam satu waktu. Hasil observasi direfleksi untuk menentukan kegiatan berikutnya. Siklus dilakukan terus menerus sampai peneliti puas, masalah terselesaikan dan hasil belajar maksimum.

Media Pembelajaran merupakan suatu metode mengajar dengan membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia. Siswa diharapkan mampu mencari jawaban dan cara penyelesaian dari soal yang ada.

Kata Kunci : Penelitian Tindakan Kelas, Media Pembelajaran

## 1. PENDAHULUAN

Menurut Kepala Sekolah dan Wakasek Kurikulum berdasarkan hasil ulangan harian yang dilakukan di Kelas 7A SMPN 4 Kuningan, Kabupaten Kuningan, diperoleh informasi bahwa hasil belajar Materi Sistem Operasi dan Sistem Aplikasi siswa rendah di bawah standar ketuntasan Minimal yaitu dibawah 70, apabila pada mata pelajaran TIK menggunakan metode yang sangat lawas yakni dengan cara guru memberikan penjelasan atau ceramah berupa materi-materi yang diambil dari buku paket guru/artikel/diktat.

Dengan belajar secara menghafal membuat konsep-konsep Bahasa Inggris yang telah diterima menjadi mudah dilupakan. Hal ini merupakan sebuah tantangan yang harus dihadapi dan diselesaikan oleh seorang guru. Guru dituntut lebih kreatif dalam mempersiapkan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Media Pembelajaran merupakan suatu metode mengajar dengan membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai

dengan alternatif jawaban yang tersedia. Siswa diharapkan mampu mencari jawaban dan cara penyelesaian dari soal yang ada.

Berdasarkan uraian diatas, maka sebagai peneliti merasa penting melakukan penelitian terhadap masalah di atas. Oleh karena itu, upaya meningkatkan hasil belajar Materi Sistem Operasi dan Sistem Aplikasi siswa dilakukan penelitian Tindakan Kelas dengan judul : *Penerapan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tik Kelas 7a Di Smp Negeri 4 Kuningan.*

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### a. Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Jadi dapat dipahami bahwa media adalah perantara atau pengantar dari pengirim ke penerima pesan.

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran.

#### b. Multimedia Pembelajaran Interaktif

Pengertian Multimedia Interaktif menurut Hamdani (2014 : 191) adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain. Aplikasi multimedia dalam

proses pembelajaran ditujukan untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta merangsang pilihan, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga proses belajar terarah dan terkendali.

Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu : multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain.

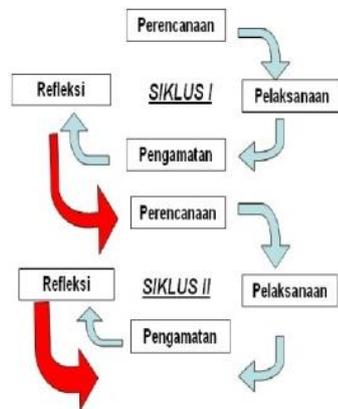
#### c. Penelitian Tindakan Kelas

Secara umum, penelitian tindakan kelas (PTK) terdiri atas beberapa siklus atau pengulangan dari siklus. Setiap siklus terdiri dari empat langkah, yaitu: (1) perencanaan; (2) pelaksanaan,

- (3) pengamatan/observasi; dan
- (4) refleksi.

Keempat tahapan tersebut merupakan unsur yang membentuk sebuah siklus, yaitu satu putaran kegiatan beruntun. Sehingga bentuk penelitian tindakan kelas tidak pernah merupakan kegiatan tunggal, tetapi berupa rangkaian kegiatan yang akan kembali ke bentuk asal, yaitu siklus.

Alur model penelitian tindakan kelas dapat digambarkan sebagai berikut. :



**Gambar 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas**

### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan

Kelas ini dilaksanakan di SMPN 4

Kuningan Kabupaten

Kuningan tahun pelajaran 2022/2023, SMPN 4.

Dengan jumlah guru sebanyak 46 orang Guru PNS dan 19 Guru THL serta 4 PPPK dan 17 Tenaga Kependidikan.

Objek Penelitian ini adalah Siswa Kelas 7A SMPN 4 Kuningan Kabupaten

Kuningan tahun pelajaran 2022/2023 dengan jumlah siswa sebanyak 28, yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

Waktu Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan selama 3 bulan yaitu pada bulan Desember sampai dengan Februari 2022/2023. Penelitian ini direncanakan sebanyak 2 siklus masing-masing siklus 1 kali pertemuan. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas dengan Siklus.

#### 1. Siklus I

Pada siklus ini membahas subkonsep Materi Sistem Operasi dan Sistem Aplikasi.

##### a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini dilakukan persiapan-persiapan untuk

melakukan perencanaan tindakan dengan membuat silabus, rencana pembelajaran, lembar observasi guru dan siswa, lembar kerja siswa, dan membuat alat evaluasi berbentuk tes tertulis dengan model pilihan ganda.

#### *b. Tahap pelaksanaan*

Pada tahap ini dilakukan :

1. Guru menjelaskan materi Materi Sistem Operasi dan Sistem Aplikasi secara klasikal.
2. Pengorganisasian siswa yaitu dengan membentuk 5 kelompok, masing–masing kelompok terdiri dari 5-6 orang siswa, kemudian LKS dan siswa diminta untuk mempelajari LKS.
3. Dalam kegiatan pembelajaran secara umum siswa melakukan kegiatan sesuai dengan langkah–langkah kegiatan yang tertera dalam LKS, diskusi kelompok, diskusi antar kelompok, dan menjawab soal – soal. Dalam bekerja kelompok siswa saling membantu dan berbagi tugas. Setiap anggota

bertanggung jawab terhadap kelompoknya.

#### *c. Tahap Observasi*

Pada tahapan ini dilakukan observasi pelaksanaan tindakan, aspek yang diamati adalah keaktifan siswa dan guru dalam proses pembelajaran menggunakan lembar observasi aktivitas dan respon siswa serta guru. Sedangkan peningkatan hasil belajar siswa diperoleh dari tes hasil belajar siswa.

#### *d. Tahap Refleksi*

Pada tahap ini dilakukan evaluasi proses pembelajaran pada siklus I dan menjadi pertimbangan untuk merencanakan siklus berikutnya. Pertimbangan yang dilakukan bila dijumpai satu komponen dibawah ini belum terpenuhi, yaitu sebagai berikut :

- Siswa mencapai ketuntasan individual  $\geq 65\%$ .
- Ketuntasan klasikal jika  $\geq 85\%$  dari seluruh siswa mencapai ketuntasan individual yang diambil dari tes hasil belajar siswa.

## **2. Siklus II**

Hasil refleksi dan analisis data pada siklus I digunakan untuk

acuan dalam merencanakan siklus II dengan memperbaiki kelemahan dan kekurangan pada siklus I. Tahapan yang dilalui sama seperti pada tahap siklus I.

#### **4. HASIL PEMBAHASAN**

##### **a. Hasil belajar**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa Kelas 7A SMPN 4 Kuningan pada siklus 1 untuk Materi Sistem Operasi dan Sistem Aplikasi dengan model pembelajaran, Media Pembelajaran diperoleh nilai rata – rata siklus 1 sebesar 72 dengan nilai tertinggi adalah 85 terdapat 5 orang dan nilai terendah adalah 60 terdapat 8 orang dengan ketuntasan belajar 71,4% dan yang tidak tuntas 28,6%.

Sedangkan pada siklus II untuk materi Materi Sistem Operasi dan Sistem Aplikasi diperoleh nilai rata – rata siklus II sebesar 86,2 dengan nilai tertinggi adalah 90 terdapat 4 orang dan nilai terendah adalah 65 terdapat 2 orang dengan ketuntasan belajar 92,9% dan yang tidak tuntas 7,1,%. Siswa yang tidak tuntas baik pada siklus I maupun pada

siklus II adalah siswa yang sama, ini disebabkan siswa tersebut pada dasarnya tidak ada niat untuk belajar dan sering tidak masuk sekolah.

Berdasarkan data hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa Kelas 7A SMPN 4 Kuningan tahun pelajaran 2022/2023 menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada materi yang sama yaitu Sistem Operasi dan Sistem Aplikasi.

##### **b. Aktivitas Siswa**

Berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan aktivitas siswa yang paling dominan dilakukan yaitu bekerja sama mengerjakan LKS dan berdiskusi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa saling bekerja sama dan bertanggung jawab untuk mendapatkan hasil yang baik. Hal ini sesuai dengan pendapat santoso (dalam anam, 2000:50) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif mendorong siswa dalam kelompok belajar, bekerja dan bertanggung jawab dengan sungguh–sungguh sampai

selesainya tugas– tugas individu dan kelompok.

c. Pengelolaan Pembelajaran Kooperatif Tipe Media Pembelajaran

Kemampuan guru dalam pengelolaan model pembelajaran kooperatif menggunakan Media Pembelajaran menurut hasil penilaian pengamat termasuk kategori baik untuk semua aspek. Berarti secara keseluruhan guru telah memiliki kemampuan yang baik dalam mengelola Media Pembelajaran pada Materi Sistem Operasi dan Sistem Aplikasil. Hal ini sesuai dengan pendapat Ibrahim (2000), bahwa guru berperan penting dalam mengelola kegiatan mengajar, yang berarti guru harus kreatif dan inovatif dalam merancang suatu kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga minat dan motivasi siswa dalam belajar dapat ditingkatkan. Pendapat lain yang mendukung adalah piter (dalam Nur dan Wikandari 1998). Kemampuan seorang guru sangat penting dalam pengelolaan pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran

dapat berlangsung efektif dan efisien.

d. Respons Siswa Terhadap pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil angket respons siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe Media Pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti menunjukkan bahwa siswa merasa senang terhadap materi pelajaran. LKS, suasana belajar dan cara penyajian materi oleh guru. Menurut siswa, dengan model pembelajaran kooperatif tipe Media Pembelajaran mereka lebih mudah memahami materi pelajaran interaksi antara guru dengan siswa dan interaksi antar siswa tercipta semakin baik dengan adanya diskusi, sedangkan ketidak senangan siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe Media Pembelajaran disebabkan suasana belajar dikelas yang agak ribut.

Seluruh siswa (100%) berpendapat baru mengikuti pembelajaran dengan Media Pembelajaran. Siswa merasa senang apalagi pokok bahasan selanjutnya menggunakan Media Pembelajaran, dan siswa merasa

bahwa model pembelajaran kooperatif menggunakan Media Pembelajaran bermanfaat bagi mereka, karena mereka dapat saling bertukar pikiran dan materi pelajaran yang didapat mudah diingat

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Dari hasil penelitian, analisis data dan pembahasan diperoleh simpulan sebagai berikut :

1. Rencana penerapan media pembelajaran multimedia *interaktif berbasis flash* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tik kelas 7A di SMP Negeri 4 Kuningan terdiri Siklus 1 terdiri dari mempersiapkan tindakan berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran dengan Materi Sistem Operasi dan Sistem Aplikasi. Disamping itu guru juga membuat Lembar Kerja Siswa (LKS) dan menyusun lembar observasi aktifitas guru dan siswa. Selanjutnya, guru

membuat tes hasil belajar. Sebelum pelaksanaan tindakan dilakukan di kelas, guru dan observer mendiskusikan lembar observasi. Siklus 2 guru mempersiapkan tindakan berupa rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai RPP multimedia *interaktif berbasis flash* dengan memperbaiki kekurangan pada siklus I pada materi Materi Sistem Operasi dan Sistem Aplikasi. Disamping itu guru juga membuat Lembar Kerja Siswa (LKS) yang diambil dari media pembelajaran berbasis flash.

2. Pelaksanaan penerapan media pembelajaran multimedia *interaktif berbasis flash* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK kelas 7A di SMP Negeri 4 Kuningan, pada siklus 1 guru menjelaskan materi Materi Sistem Operasi dan Sistem Aplikasi secara klasikal. Guru Melakukan pengorganisasian siswa yaitu dengan membentuk 5 kelompok, masing-masing

kelompok terdiri dari 5-6 orang siswa, kemudian LKS dan siswa diminta untuk mempelajari LKS, siswa melakukan kegiatan sesuai dengan langkah-langkah kegiatan yang tertera dalam LKS, diskusi kelompok, diskusi antar kelompok, dan menjawab soal – soal. Dalam bekerja kelompok siswa saling membantu dan berbagi tugas. Setiap anggota bertanggung jawab terhadap kelompoknya. Siklus 2 Guru Hasil refleksi dan analisis data pada siklus I digunakan untuk acuan dalam merencanakan siklus II dengan memperbaiki kelemahan dan kekurangan pada siklus I. Adapun Tahapan yang dilalui sama seperti pada tahap siklus I.

3. Hasil penerapan media pembelajaran multimedia *interaktif berbasis flash* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tik kelas 7A di SMP Negeri 4 Kuningan meningkat. Hasil belajar siswa pada siklus I dengan penerapan multimedia *interaktif berbasis flash* pada

siswa 28 orang, terdapat 20 siswa atau 92,9% yang tuntas dan yang tidak tuntas ada 8 Siswa atau 28,6% yang tidak tuntas dengan nilai rata-rata 72. Hasil belajar siswa pada siklus II dengan penerapan multimedia *interaktif berbasis flash* jumlah 28 siswa, terdapat 26 siswa atau 96,4% yang tuntas dan yang tidak tuntas ada 2 Siswa atau 7,1% yang tidak tuntas dan nilai rata-rata sebesar 78.

### **Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti dapat memberikan saran-saran, yaitu:

1. Kepada guru yang mengalami kesulitan dapat menerapkan Media Pembelajaran sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar kelas.
2. Kepada guru-guru yang ingin menerapkan Media Pembelajaran disarankan untuk menggunakan Media Pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Depdiknas. 2003. *UU RI No.20 Tahun 2003 tentang system Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas
- , 2004. *Standar Kompetensi Guru Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas
- , 2005. *PP No.19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas
- , 2007. *Permendiknas RI No. 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses*. Jakarta: Depdiknas
- , 1999. *Pedoman Penyusunan Karya Tulis Ilmiah di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud
- Ibrahim, M. 2005. *Pembelajaran Kooperatif*. UNESA: University Press.
- Kemdiknas. 2011. *Membimbing Guru dalam Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kemdiknas
- , 2011. *Paikem Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan*. Jakarta: Kemdiknas
- Ngalim, Purwanto. 2008. *Administrasi dan Supervisi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Ngalim, Purwanto. 2003. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Sudjana, Nana. 2012. *Tujuan Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suyatno. 2009. *Pembelajaran Kooperatif Tipe MEDIA PEMBELAJARAN*. Surakarta: Tiga Serangkai